

МБОУ «2 Хомустахская средняя общеобразовательная школа им. Е.П.Сивцева
муниципального образования «Намский улус» Республики Саха (Якутия)»

Согласовано:

зам. директора по УР

 Охлопков О.А.


Утверждаю:

Директор школы

Старков А.А.

приказ №

«31» августа 2021 г.



«IT – Современные информационные технологии»

5,6,7,8,9 класс.

(34 часа, в неделю 1 час в каждом классе)

Разработчик:

Меркулов Аян Александрович.

с.Хатас, 2021

1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1 Пояснительная записка.

Основное направление работы кружка общеинтеллектуального направления «IT – информационные технологии» – качественное приобретение навыков работы с программным обеспечением. Одной из причин организации работы кружка «IT – информационные технологии» становится рост самосознания и интерес к компьютерным программам, работа с которыми не предусмотрена в школьном курсе. В центре внимания оказываются вопросы работы создание игр, изучение языка программирования Паскаль. Современное общество требует от общества умения представлять себя и свои работы.

Актуальность. В настоящее время возрастает спрос на специалистов в области программирования и разработки программных продуктов для различных сфер деятельности. Знание языков программирования является обязательным условием для осуществления полноценной профессиональной деятельности. Поэтому у учащихся средних и старших классов есть необходимость в получении знаний в области алгоритмирования и программирования на современных языках программирования. С развитием информационных и вычислительных технологий требуется все большее число квалифицированных специалистов в области программирования. Актуальность настоящей программы заключается в том, что учащиеся средних и старших классов получают необходимые им знания и навыки в области программирования и представления о современных средах разработки программных продуктов. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для развития интеллектуальной деятельности, познавательной активности и творческой самореализации обучающихся. При организации занятия используется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому ребенку. Работа на занятии может быть групповая, по подгруппам, в парах, индивидуально. Программа включает воспитательную работу, направленную на сплочение коллектива, посредством совместных экскурсий, участие в городских и областных профильных конкурсах.

Отличительные особенности программы

Особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что осуществляется знакомство с техническими понятиями и компьютерными системами в раннем возрасте для развития интереса к информатике как прикладной науке в более взрослом возрасте. Обучение подразделяется на три временных блоков, которые разделены по темам:

-Модуль «Вводный» содержит необходимые для изучения понятия и термины, в ходе изучения которых составляется инженерный словарь.

-Модуль «Погружение в программирование» закладывает навыки программирования на примере создания игр и продумывания игровой механики и правил.

- Модуль «Знакомство с IT» раскрывает виды компьютерных систем, их внутреннее устройство и составные элементы, принципы работы систем в целом. В первом и втором блоке по способу подачи материала даются теоретические сведения, а в третьем блоке приобретаются необходимые практические навыки программирования, которые важны в дальнейшем для собственных разработок.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс (занятия) осуществляется в группах детей разного возраста. Состав группы постоянный; количество обучающихся в группе 12-15 человек. Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации. В рамках программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из участников. Содержание, предлагаемые задания и задачи, предметный материал программы дополнительного образования детей организованы в соответствии со следующими уровнями сложности:

1) «Начальный уровень». Обучающемуся предлагается знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы.

2) «Базовый уровень». Обучающемуся предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций.

3) «Продвинутый уровень». Обучающемуся предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций (возможно, требуется корректное использование концепций и представлений из разных предметных областей)

1.2 Цель и задачи программы.

Целью программы является развитие интереса учащихся к современным информационным и телекоммуникационным технологиям; реализация их творческих идей в области программирования и электроники в виде проектов различного уровня сложности.

Основные задачи:

Обучающие:

- формирование устойчивых систематических знаний;
- ведение словаря инженерных терминов;
- формирование у учащихся широкого способа мышления, научной и технической культуры, целостной картины мира с пониманием в ней места науки;
- накопление практического опыта, приближенного к реальному;
- понимание, что такое исследовательская деятельность;

Развивающие:

- умение использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воплощение и защита перед сверстниками собственных проектов

Воспитательные:

- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

1.3. Содержание программы.

Учебный план

№	Название учебных тем и занятий	Количество занятий			Формы аттестации контроля
		Всего	Теория	Практика	
5 класс					
1	Вводное занятие	1	1		
2	Раздел 1. Вводный	8	4	4	
3	Раздел 2. Мультимедийные технологии	24	12	12	
4	Итоговое занятие	1		1	
6 класс					
5	Вводное занятие	2	1	1	
6	Раздел 3. Интерактивная анимация	30	14	16	
7	Итоговое занятие	2		2	
7 класс					
8	Вводное занятие	2	1	1	
9	Раздел 4. Погружение в программирование	30	14	16	
10	Итоговое занятие	2		2	
8 класс					
11	Вводное занятие	2	1	1	
12	Раздел 5. Знакомство с ИТ.	30	14	16	
13	Итоговое занятие	2		2	
9 класс					
7	Раздел 6. Web-сайты	32	14	18	
8	Раздел 7. Итоговое занятие	2		2	Защита проектов

Содержание программы.

Раздел 1. Вводный (8 ч).

Инструктаж по технике безопасности. Введение в теорию информации. Виды алгоритмов. Структура компьютерных систем и их взаимодействие с внешним миром. Формулировка целей и задач программы. Оперирование техническими терминами.

Раздел 2. Мультимедийные технологии (24 ч).

Компьютерные презентации. Макеты. Дизайн презентации. Настройка параметров. Форматы мультимедиа файлов. Правила создания презентации. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. Область анимации. Переходы. Настройка времени. Вставка рисунков, диаграммы, графика, звука, видео. Гиперссылки. Запись речевого сопровождения. Использование нескольких манипуляторов.

Раздел 3. Интерактивная анимация (30 ч).

Macromedia Flash — программа для создания интерактивной анимации. Понятия объекта, контура, пикселя. Инструменты. Работа со слоями. Группировка, трансформация и выравнивание объектов. Создание и настройка фильма. Создание клипов. Символы и экземпляры. Метки. Работа с кадрами. Анимация движения. Принципы анимации. Создание и редактирование цветов. Кнопки. Меню. Текстовые блоки. Анимация текста. Кнопки. Язык сценариев ActionScript. Переменные. Массивы. Функции. Условные операторы. Создание отчётов.

Раздел 4. Погружение в программирование (30 ч).

Изучение принципов программирования. Программирование. Создание виртуальных миров. Разработка игровых правил и игровой механики. Разработка компьютерной игры.

Раздел 5. Знакомство с ИТ (30 ч).

Теория (14 часов). Виды компьютерных систем. Внутреннее устройство и составные элементы компьютера. Операционные системы. Принципы работы операционных систем.
Практика (16 часов). Сборка и разборка компьютерной системы. Настройка операционной системы Windows.

Раздел 6. Web-сайты (32 ч).

Гипертекст. Свойства браузера. Теги. Форматы графических файлов. Вставка изображений. Способы организации информации на сайте. Организация связей между документами. Гиперссылки и ссылки. Стили. Динамические и интерактивные web-страницы. Создание таблиц. Виды сайтов. Взаимодействие с посетителями. Критерии оценки сайта. Редакторы сайтов. Конструкторы сайтов. Основы web-дизайна. Технологические особенности web – дизайна. Тестирование web-страниц. Проектирование сайта. Размещение сайта в сети.

Раздел 7. Итоговое занятие.

Практика (2 часа). Подведение итогов занятий.

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

Выпускник научится:

- анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков
- сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака
- проводит классификацию по заданным критериям
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач
- планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации
- строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора

Выпускник получит возможность научиться:

- осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
- строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
- определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
- строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
- планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- Организовывать свое рабочее место под руководством учителя.
- Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя.
- развитие умения самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- развитие умения искать информацию и анализировать информацию;
- развитие умения грамотно формулировать свои мысли.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела.
- Отвечать на простые вопросы учителя, находить нужную информацию в учебнике.
- Сравнить предметы, объекты: находить общее и различие.

- Группировать предметы, объекты на основе существенных признаков.
- Подробно пересказывать прочитанное или прослушанное; определять тему.

Коммуникативные УУД:

- Участвовать в диалоге на уроке и в жизненных ситуациях.
- Отвечать на вопросы учителя, товарищей по классу.
- Соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить.
- Слушать и понимать речь других.
- Участвовать в паре.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1 Календарный учебный график

5 класс								
№	мес яц	числ о	Время провед ения заняти й	Форма занятия	Тема занятия	Коли честв о часо в	Место проведения	Форма контроля
1.				Беседа	Инструктаж по ТБ.	1	Каб.инф	
1. Вводный								
2.				Теория	Аппаратное и программное обеспечение микрокомпьютера.	1	Каб.инф	
3.				Практическа ая работа	Аппаратное и программное обеспечение микрокомпьютера.	1	Каб.инф	
4.				Теория	Введение в теорию информации	1	Каб.инф	
5.				Практическа ая работа	Введение в теорию информации	1	Каб.инф	
6.				Теория	Алгоритм: определение, составление, формы представления.	1	Каб.инф	
7.				Практическа ая работа	Алгоритм: определение, составление, формы представления.	1	Каб.инф	
8.				Теория	Структура компьютерных систем и их взаимодействие с внешним миром.	1	Каб.инф	
9.				Практическа ая работа	Структура компьютерных систем и их взаимодействие с	1	Каб.инф	

				внешним миром.			
2. Мультимедийные технологии (24 ч)							
10.			Теория	Мультимедийные технологии	1	Каб.инф	
11.			Практическая работа	Мультимедийные технологии	1	Каб.инф	
12.			Теория	Компьютерные презентации	1	Каб.инф	
13.			Практическая работа	Компьютерные презентации	1	Каб.инф	
14.			Теория	Макеты. Дизайн презентации.	1	Каб.инф	
15.			Практическая работа	Макеты. Дизайн презентации.	1	Каб.инф	
16.			Теория	Настройка параметров. Форматы мультимедиа файлов	1	Каб.инф	
17.			Практическая работа	Настройка параметров. Форматы мультимедиа файлов	1	Каб.инф	
18.			Теория	Правила создания презентации. Конструктор слайдов	1	Каб.инф	
19.			Практическая работа	Правила создания презентации. Конструктор слайдов	1	Каб.инф	
20.			Теория	Настройка эффектов анимации. Область анимации. Переходы	1	Каб.инф	
21.			Практическая работа	Настройка эффектов анимации. Область анимации. Переходы	1	Каб.инф	
22.			Теория	Настройка времени	1	Каб.инф	
23.			Практическая работа	Настройка времени	1	Каб.инф	
24.			Теория	Вставка рисунков, диаграммы, графика, звука, видео	1	Каб.инф	
25.			Практическая работа	Вставка рисунков, диаграммы, графика, звука, видео	1	Каб.инф	
26.			Теория	Гиперссылки	1	Каб.инф	
27.			Практическая работа	Гиперссылки	1	Каб.инф	
28.			Теория	Запись речевого сопровождения	1	Каб.инф	

29.			Практическая работа	Запись речевого сопровождения	1	Каб.инф	
30.			Теория	Использование нескольких манипуляторов	1	Каб.инф	
31.			Практическая работа	Использование нескольких манипуляторов	1	Каб.инф	
32.			Теория	Проект «Презентация»	1	Каб.инф	
33.			Практическая работа	Проект «Презентация»	1	Каб.инф	
34.			Практическая работа	Итоговое занятие	1	Каб.инф	
6 класс							
1.			Теория	Вводное занятие	1	Каб.инф	
2.			Практическая работа	Вводное занятие	1	Каб.инф	
3. Интерактивная анимация (30 ч).							
3.			Теория	Интерактивная анимация	1	Каб.инф	
4.			Практическая работа	Интерактивная анимация	1	Каб.инф	
5.			Теория	Macromedia Flash — программа для создания интерактивной анимации.	1	Каб.инф	
6.			Практическая работа	Macromedia Flash — программа для создания интерактивной анимации.	1	Каб.инф	
7.			Теория	Понятия объекта, контура, пикселя. Инструменты. Работа со слоями	1	Каб.инф	
8.			Практическая работа	Понятия объекта, контура, пикселя. Инструменты. Работа со слоями	1	Каб.инф	
9.			Теория	Группировка, трансформация и выравнивание объектов. Создание и настройка фильма	1	Каб.инф	
10.			Практическая работа	Группировка, трансформация и выравнивание объектов. Создание	1	Каб.инф	

				и настройка фильма			
11.			Теория	Создание клипов. Работа с кадрами	1	Каб.инф	
12.			Практическая работа	Создание клипов. Работа с кадрами	1	Каб.инф	
13.			Практическая работа	Создание клипов. Работа с кадрами	1	Каб.инф	
14.			Теория	Анимация движения. Принципы анимации	1	Каб.инф	
15.			Теория	Анимация движения. Принципы анимации	1	Каб.инф	
16.			Практическая работа	Анимация движения. Принципы анимации	1	Каб.инф	
17.			Теория	Создание и редактирование цветов.	1	Каб.инф	
18.			Практическая работа	Создание и редактирование цветов.	1	Каб.инф	
19.			Теория	Кнопки. Меню. Текстовые блоки.	1	Каб.инф	
20.			Практическая работа	Кнопки. Меню. Текстовые блоки.	1	Каб.инф	
21.			Теория	Анимация текста.	1	Каб.инф	
22.			Практическая работа	Анимация текста.	1	Каб.инф	
23.			Теория	Язык сценариев ActionScript	1	Каб.инф	
24.			Практическая работа	Язык сценариев ActionScript	1	Каб.инф	
25.			Теория	Проект «Создания интерактивной анимации»	1	Каб.инф	
26.			Практическая работа	Проект «Создания интерактивной анимации»	1	Каб.инф	
27.			Практическая работа	Проект «Создания интерактивной анимации»	1	Каб.инф	
28.			Теория	Подготовка проекта	1	Каб.инф	
29.			Практическая работа	Подготовка проекта	1	Каб.инф	
30.			Теория	Защита проекта	1	Каб.инф	
31.			Практическая работа	Защита проекта	1	Каб.инф	
32.			Практическая работа	Защита проекта	1	Каб.инф	
33.			Практическая работа	Итоговое занятие			
34.			Практическая работа	Итоговое занятие			

			ая работа					
7 класс								
1.			теория	Вводное занятие				
2.			Практическа ая работа	Вводное занятие				
4. Погружение в программирование (30 ч).								
3.			Теория	Изучение принципов программирования Паскаль	1	Каб.инф		
4.			Практическа ая работа	Изучение принципов программирования Паскаль	1	Каб.инф		
5.			Теория	Введение в Паскаль. Функции ввода вывода.	1	Каб.инф		
6.			Практическа ая работа	Введение в Паскаль. Функции ввода вывода.	1	Каб.инф		
7.			Теория	Логические и Математические операторы в Паскаль и их функции.	1	Каб.инф		
8.			Практическа ая работа	Логические и Математические операторы в Паскаль и их функции.	1	Каб.инф		
9.			Теория	Программирование Паскаль	1	Каб.инф		
10.			Практическа ая работа	Программирование Паскаль	1	Каб.инф		
11.			Практическа ая работа	Программирование Паскаль	1	Каб.инф		
12.			Теория	Создание виртуальных миров.	1	Каб.инф		
13.			Теория	Создание виртуальных миров.	1	Каб.инф		
14.			Практическа ая работа	Создание виртуальных миров.	1	Каб.инф		
15.			Теория	Разработка компьютерной игры.	1	Каб.инф		
16.			Практическа ая работа	Разработка компьютерной игры.	1	Каб.инф		
17.			Практическа ая работа	Разработка компьютерной игры.	1	Каб.инф		
18.			Теория	Разработка игровых правил и игровой механики.	1	Каб.инф		
19.			Практическа ая работа	Разработка игровых правил и игровой механики.	1	Каб.инф		
20.			Практическа ая работа	Разработка игровых правил и игровой	1	Каб.инф		

					механики.			
21.			Теория	Программирование персонажей и разработка игровой механики.	1	Каб.инф		
22.			Теория	Программирование персонажей и разработка игровой механики.	1	Каб.инф		
23.			Практическая работа	Программирование персонажей и разработка игровой механики.	1	Каб.инф		
24.			Практическая работа	Программирование персонажей и разработка игровой механики.	1	Каб.инф		
25.			Теория	Создание игр в Kodu Lab Game	1	Каб.инф		
26.			Теория	Создание игр в Kodu Lab Game	1	Каб.инф		
27.			Практическая работа	Создание игр в Kodu Lab Game	1	Каб.инф		
28.			Практическая работа	Создание игр в Kodu Lab Game	1	Каб.инф		
29.			Теория	Поиск информации в Интернете.	1	Каб.инф		
30.			Практическая работа	Поиск информации в Интернете.	1	Каб.инф		
31.			Теория	Основы интернетбезопасности.	1	Каб.инф		
32.			Практическая работа	Основы интернетбезопасности.	1	Каб.инф		
33.			Практическая работа	Итоговое занятие	1	Каб.инф		
34.			Практическая работа	Итоговое занятие	1	Каб.инф		
8 класс								
1.			Теория	Вводное занятие	1	Каб.инф		
2.			Практическая работа	Вводное занятие	1	Каб.инф		
5. Знакомство с ИТ (30ч)								
3.			Теория	Работа в веббраузерах, возможности интернет-атак и виды угроз.	1	Каб.инф		
4.			Практическая работа	Работа в	1	Каб.инф		

			ая работа	веббраузерах, возможности интернет-атак и виды угроз.			
5.			Теория	Работа в веббраузерах, возможности интернет-атак и виды угроз.	1	Каб.инф	
6.			Практическая работа	Работа в веббраузерах, возможности интернет-атак и виды угроз.	1	Каб.инф	
7.			Теория	Виды компьютерных систем.	1	Каб.инф	
8.			Теория	Виды компьютерных систем.	1	Каб.инф	
9.			Практическая работа	Виды компьютерных систем.	1	Каб.инф	
10.			Практическая работа	Виды компьютерных систем.	1	Каб.инф	
11.			Теория	Внутреннее устройство и составные элементы компьютера	1	Каб.инф	
12.			Теория	Внутреннее устройство и составные элементы компьютера	1	Каб.инф	
13.			Практическая работа	Внутреннее устройство и составные элементы компьютера	1	Каб.инф	
14.			Практическая работа	Внутреннее устройство и составные элементы компьютера	1	Каб.инф	
15.			Теория	Сборка и разборка компьютерной системы	1	Каб.инф	
16.			Теория	Сборка и разборка компьютерной системы	1	Каб.инф	
17.			Практическая работа	Сборка и разборка компьютерной системы	1	Каб.инф	
18.			Практическая работа	Сборка и разборка компьютерной системы	1	Каб.инф	
19.			Теория	Настройка операционной системы Windows.	1	Каб.инф	
20.			Теория	Настройка	1	Каб.инф	

					операционной системы Windows.			
21.			Практическая работа	Настройка операционной системы Windows.	1	Каб.инф		
22.			Практическая работа	Настройка операционной системы Windows.	1	Каб.инф		
23.			Теория	Поиск и анализ проблемы для индивидуального проекта.	1	Каб.инф		
24.			Практическая работа	Поиск и анализ проблемы для индивидуального проекта.	1	Каб.инф		
25.			Практическая работа	Поиск и анализ проблемы для индивидуального проекта.	1	Каб.инф		
26.			Теория	Анализ технического решения, внесение изменений.	1	Каб.инф		
27.			Практическая работа	Анализ технического решения, внесение изменений.	1	Каб.инф		
28.			Практическая работа	Анализ технического решения, внесение изменений.	1	Каб.инф		
29.			Теория	Разработка и реализация индивидуального проекта.	1	Каб.инф		
30.			Практическая работа	Разработка и реализация индивидуального проекта.	1	Каб.инф		
31.			Теория	Оформление проекта.	1	Каб.инф		
32.			Практическая работа	Оформление проекта.	1	Каб.инф		
33.			Практическая работа	Итоговое занятие	1	Каб.инф		
34.			Практическая работа	Итоговое занятие	1	Каб.инф		
9 класс								
6. Web-сайты (32 ч).								
1.			Теория	Вводное занятие	1	Каб.инф		
2.			Практическая работа	Вводное занятие	1	Каб.инф		
3.			Теория	Web-сайты. Гипертекст	1	Каб.инф		
4.			Практическая работа	Web-сайты. Гипертекст	1	Каб.инф		

5.			Теория	Свойства браузера. Форматы графических файлов	1	Каб.инф	
6.			Практическ ая работа	Свойства браузера. Форматы графических файлов	1	Каб.инф	
7.			Теория	Вставка изображений	1	Каб.инф	
8.			Практическ ая работа	Вставка изображений	1	Каб.инф	
9.			Теория	Способы организации информации на сайте	1	Каб.инф	
10.			Практическ ая работа	Способы организации информации на сайте	1	Каб.инф	
11.			Теория	Организация связей между документами	1	Каб.инф	
12.			Практическ ая работа	Организация связей между документами	1	Каб.инф	
13.			Теория	Гиперссылки и ссылки	1	Каб.инф	
14.			Практическ ая работа	Гиперссылки и ссылки	1	Каб.инф	
15.			Теория	Динамические и интерактивные web- страницы	1	Каб.инф	
16.			Теория	Динамические и интерактивные web- страницы	1	Каб.инф	
17.			Практическ ая работа	Динамические и интерактивные web- страницы	1	Каб.инф	
18.			Практическ ая работа	Динамические и интерактивные web- страницы	1	Каб.инф	
19.			Теория	Виды сайтов. Взаимодействие с посетителями.	1	Каб.инф	
20.			Теория	Виды сайтов. Взаимодействие с посетителями.	1	Каб.инф	
21.			Практическ ая работа	Виды сайтов. Взаимодействие с посетителями.	1	Каб.инф	
22.			Практическ ая работа	Виды сайтов. Взаимодействие с посетителями.	1	Каб.инф	
23.			Теория	Технологические	1	Каб.инф	

					особенности web – дизайна			
24.			Теория		Технологические особенности web – дизайна	1	Каб.инф	
25.			Практическая работа		Технологические особенности web – дизайна	1	Каб.инф	
26.			Практическая работа		Технологические особенности web – дизайна	1	Каб.инф	
27.			Практическая работа		Технологические особенности web – дизайна	1	Каб.инф	
28.			Теория		Проект «Конструкторы сайтов»	1	Каб.инф	
29.			Теория		Проект «Конструкторы сайтов»	1	Каб.инф	
30.			Практическая работа		Проект «Конструкторы сайтов»	1	Каб.инф	
31.			Практическая работа		Проект «Конструкторы сайтов»	1	Каб.инф	
32.			Практическая работа		Проект «Конструкторы сайтов»	1	Каб.инф	
7. Итоговое занятие								
33.					Подготовка к защите проектов	1	Каб.инф	
34.					Подведение итогов.	1	Каб.инф	

2.2 Условия реализации программы

Для успешного решения поставленных в программе задач требуется:

1. Умелое использование эффективных форм работы по развитию личности обучающихся.
2. Творческое отношение к образовательному процессу.

2.3 Формы аттестации.

Способами проверки ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся

2.4 Методические материалы.

Предпочтительные методы обучения:

-небольшой иллюстрированный рассказ с обсуждением наиболее сложных вопросов темы, предусмотренных учителем или предложенных учениками, на следующем этапе этого же урока;

-беседа с закреплением материала в творческих работах под руководством учителя;

-короткая иллюстрированная лекция с заданиями на закрепление материала;

-практические занятия.

Практические занятия проводятся в групповой форме, а также в подгруппах и индивидуально, так как работа требует индивидуального подхода и контроля.

- Компьютер;

- проектор;

- интерактивная доска;

- программное обеспечение;

2.5. Список литературы.

- Учебник (руководство) по html.

- Хольцшлаг, Молли, Э. Использование HTML и XHTML. Специальное издание: пер. с англ. – М.: Издат. Дом «Вильямс», 2013. – 736 с.: ил.

- Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2012.

- Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.

- Васильев Д. В. Делопроизводство на компьютере. М., 2012.

- Гульятяев А. К. Macromedia Flash MX: Полное руководство. СПб.:ВНУ, 2012.

- Довгаль С. И., Литвинов Б. Ю., Сбитнев А. //Персональные ЭВМ: Турбо Паскаль 6.0, объектное программирование, локальные сети (учебное пособие). Киев: Информсистема сервис, 2013.

- Иванова Т. Допечатная подготовка: Учебный курс. СПб.: Питер, 2014.

- Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 2012.

- Комягин В.Б Macromedia Flash 5. Книга, видеокурс. (+CD). 2012

Лучшие книги

- Макарова Н. В. Практикум-задачник по моделированию: Базовый курс: Учебное пособие. СПб.: Питер, 2011.

- Мартыненко О. В. Программа курса «Дизайн в полиграфии», www.gmcit.murmansk.Ru

